

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang MBKM Cluster Penelitian

Pelaksanaan pameran seni mengalami keterbatasan akibat penyebaran penyakit COVID-19, yang memaksa diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Rina, 2021). Keadaan ini, ditambah dengan kemajuan teknologi yang memadai, mendorong pameran seni untuk beralih ke dalam bentuk pameran virtual atau daring (Hazmi, et al., 2021). Setelah berakhirnya PSBB, pelaksanaan pameran seni daring mulai jarang dilaksanakan karena pameran seni virtual dianggap hanya sebagai pengganti pameran seni luring. Fungsi pameran karya seni daring melibatkan efisiensi transportasi karya, mengatasi keterbatasan ruang untuk menampilkan karya, menjangkau lebih banyak pengunjung, serta memberikan keleluasaan bagi penyandang disabilitas yang memiliki keterbatasan mobilitas (Rina, et al., 2023).

Selain memiliki kelebihan, pameran seni daring juga memiliki kekurangan. Rina (2021) menemukan kekurangan pameran seni daring terkait dengan keterbatasan interaksi pengunjung, karya seni, dan ruang pameran, yang menjadi salah satu dampak pengunjung kesulitan menghayati karya seni pada pameran daring. Masalah interaktivitas dalam pameran seni daring seringkali diatasi dengan cara melibatkan berbagai perangkat teknologi seperti *display* imersif, kacamata stereoskopis polarisasi 3D, sarung tangan 3D, dan lain sebagainya. Namun perangkat-perangkat tersebut tergolong mahal. Serta pameran karya seni daring biasanya berlangsung dalam durasi yang lebih pendek, penting untuk mempertimbangkan efisiensi biaya dan upaya yang diperlukan dalam penggunaan teknologi interaktif tersebut. Jika pengalaman penghayatan karya seni tidak terjadi secara optimal dalam pameran daring, maka pengunjung akan ragu untuk menghadiri versi pameran luring, bahkan mungkin akan meragukan partisipasi dalam pameran seni secara keseluruhan. Selain itu, para perupa juga mungkin

merasa bahwa pesan atau karya yang ingin mereka sampaikan tidak berhasil ditransmisikan dengan efektif melalui *platform* pameran daring.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rina pada tahun 2023, ditemukan bahwa peserta pameran seni daring menginginkan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan perupa guna melihat wajah, gaya, dan kepribadian mereka. Dengan adanya *platform* yang dapat menghubungkan antara perupa sama pengunjung, perupa menjelaskan maksud dari karya mereka sehingga pengunjung dapat melakukan penghayatan seni dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa dan membuat perancangan pengalaman pengunjung dalam pameran seni daring. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian Rina (2023) dimana penelitian Rina mengungkapkan *statement*, penelitian ini merupakan perancangan interaksi antar pengunjung. Hasil data dari penelitian ini nantinya akan menjadi dasar perancangan desain antarmuka fitur ruang obrolan pameran seni daring. Penelitian ini merupakan penelitian aksi (*action research*) dengan menggunakan metode penelitian etnografi, dan metode perancangan *Human centered design* (HCD).

## 1.2 Rumusan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Dari paparan latar belakang di atas, perumusan masalah yang didapatkan antara lain:

1. Pameran seni daring memberikan pengunjung pengalaman yang berbeda dengan pameran seni luring, seperti menampilkan detail karya lebih baik, dan memudahkan pengunjung bereksplorasi dalam ruangan digital, namun biaya yang diperlukan mahal.
2. Pengunjung menginginkan sebuah cara untuk berinteraksi dengan perupa mengenai karya mereka.
3. Pengunjung dan perupa membutuhkan komunikator dalam menyampaikan dan menerima informasi mengenai karya yang dipamerkan dalam pameran seni daring.

Dari ketiga rumusan permasalahan ini dapat ditarik pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana merancang pengalaman pengunjung dalam pameran seni daring?

### 1.3 Batasan Masalah MBKM Cluster Penelitian

Batasan masalah dari perancangan yang akan dibuat adalah seperti di bawah ini.

<b>SEGMENTASI</b>		
<b>GEOGRAFIS</b>	NEGARA	: Indonesia
<b>DEMOGRAFIS</b>	USIA	: 19-44 tahun (dewasa, berdasarkan Depkes RI, 2016)
	GENERASI	: Gen Y dan Gen z
	JENIS KELAMIN	: Laki-laki dan perempuan
	TINGKAT PENDIDIKAN	: Sekolah Menengah Atas dan sederajat, sarjana
	PEKERJAAN	: Mahasiswa dan pekerja
	KELAS EKONOMI	: SES B - SES A
<b>PSIKOGRAFIS</b>	GAYA HIDUP	: <i>Regulars, potential users, first time users</i>
	HOBİ	: Berkunjung ke pameran seni/museum, suka membuat karya seni
	KETERTARIKAN	: Pameran seni, seni, museum, teknologi, <i>game</i>
	KEBIASAAN	: Membuka situs resmi tempat tujuan sebelum pergi.
<b>BEHAVIOR</b>	ACARA	: <i>Regular, dan Special occasion.</i>
	STATUS	: <i>Regulars, potential users, first time</i>

	PENGGUNA		<i>users</i>
	TINGKAT PENGGUNA	:	<i>Light users, medium users</i>
	TIPE LOYALITAS	:	<i>Regulars</i>

Tabel 1. 1 Batasan Masalah

#### 1.4 Maksud dan Tujuan MBKM Cluster Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan perancangan pengalaman pengunjung dalam pameran seni daring.

#### 1.5 Urgensi MBKM Cluster Penelitian

Urgensi dari penelitian mengenai *platform* interaktif pameran seni daring tercermin dalam pentingnya memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memfasilitasi interaksi antara pengunjung dan perupa, serta memecahkan tantangan yang dihadapi dalam konteks seni digital. Dengan pertumbuhan yang pesat dalam pameran seni daring, penelitian ini menjadi penting untuk memastikan pengalaman yang memuaskan bagi untuk mendorong inovasi dalam *platform* pameran seni daring.

#### 1.6 Luaran MBKM Cluster Penelitian

Luaran penelitian ini mencakup Hak Cipta serta prototipe tahap awal untuk fitur *chat* antara pengunjung dan perupa dalam pameran seni daring.

#### 1.7 Manfaat Melaksanakan MBKM Cluster Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat kepada berbagai pihak

1. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat mengenai pameran seni daring, dapat menumbuhkan minat masyarakat dalam seni.

2. Bagi Perupa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat eksposur pada perupa seni yang hendak memamerkan karya mereka, dan dapat membantu perupa dalam menyampaikan maksud dari karya mereka kepada khalayak umum.

3. Bagi Mahasiswa

Besar harapan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa.

4. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini akan dipergunakan sebagai dokumentasi di universitas dalam bentuk teks dokumen dan untuk menambah wawasan keilmuan.

**1.8 Deskripsi Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian**

Berikut merupakan penjabaran *timeline* waktu dan prosedur penelitian yang akan ditempuh dalam waktu 7 bulan:

Kegiatan	Waktu		November		Januari		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Sosialisasi Cluster MBKM																										
Registrasi Cluster MBKM																										
Masa Bimbingan Tahap 1 Cluster MBKM																										
Evaluasi 1 Cluster MBKM																										
Masa Bimbingan Tahap 2 Cluster MBKM																										
Bimbingan Pra Sidang																										
Evaluasi 2 Cluster MBKM																										
Evaluasi 2 Cluster MBKM																										
Pengecekan Kelengkapan Dokumen Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																										
Registrasi Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																										
Sidang Evaluasi 2 Cluster MBKM																										
Revisi dan Pengesahan Laporan Akhir Sidang Cluster MBKM																										
Submisi Laporan Akhir (Final) Sidang Cluster MBKM																										

Tabel 1. 2 Tabel *Timeline* Waktu dan Prosedur MBKM Cluster Penelitian

